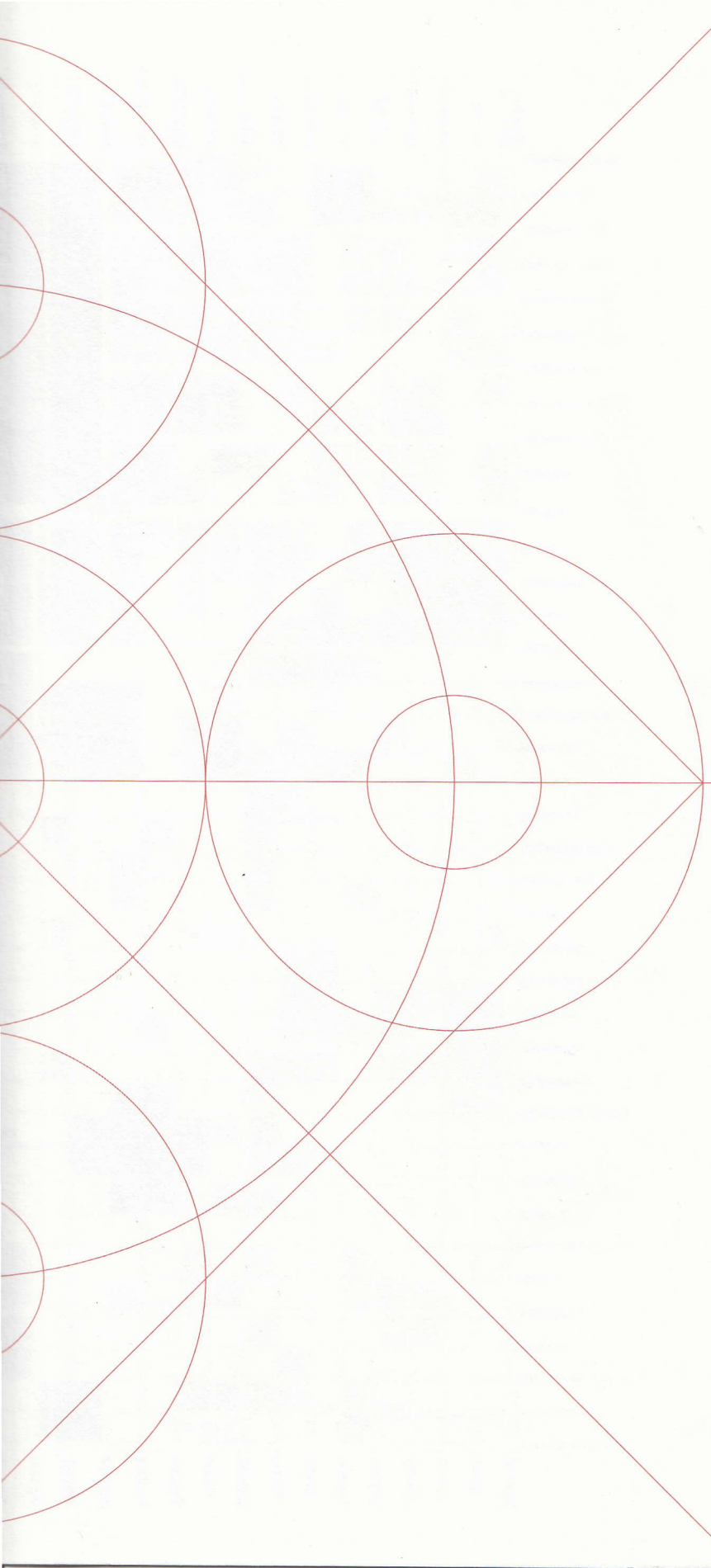
京都千年物語
Cosmology of KYOTO

CD-ROM for Macintosh and Windows

千年前の「魔界都市京都」を巡り歩く—これがこの作品のテーマである。平安京は、794年の遷都以来、平清盛による福原遷都のごく短い期間を除いて、およそ千年にわたって日本の都であった。この平安京を造営した桓武天皇は強大な権力をもった天皇であったが、天皇の地位を手に入れるために除いた政敵の怨霊に脅かされ続けた天皇でもあったといわれている。このため、平安京にはいたるところに怨霊を祭った聖地や怨霊の侵入を阻止するための装置が施されていた。つまり、平安京は最初から呪われた都市であり、怨霊を祭り鎮めることで発展してきたのである。やがて、平安京に、天皇や貴族を中心とする華やかな文化が花開いた。「源氏物語」を頂点とするその文化は世界に誇るすばらしいものであるが、しかしながら、光り輝く平安京の背後には、遷都以来の深い「闇」の文化伝統が脈々と流れており、そこには恐ろしい鬼や怨霊などの魑魅魍魎が跋扈していた。極楽浄土への往生を夢見る貴族の生活とは、地獄に落ちることを恐怖する生活でもあり、かれらが権力抗争に勝ち抜くということは、たくさんの怨霊の攻撃や政敵の呪いにさらされるということを意味していた。そのために、貴族は密教僧や陰陽師をかかえもって身辺の呪的警護をさせたのである。「闇」をかかえた平安京は、その「闇」を見つめ、多くの不思議な物語や出来事を生みだし語り伝えることで、絶えず新しい象徴に満ちた空間に変身してきた。貴族の時代にあってあらゆることの中心であった平安京も、武士の登場によってしだいに崩壊していくことになるが、現在でもなお、古都の面影を色濃く残す魅力的な都市であり続けている。近代という時代は、人間が生きてきた「闇」を排除し忘れようとしてきた時代であった。しかし、人間の歴史が「闇」とともに生き「闇」と戦う歴史であったということに思い至るとき、歴史のなかに「闇」を取り戻すことが必要だと思わざるをえない。というのも、私たちがタイムマシーンで千年前の平安京に京都に立ち戻れたならば、光り輝いた平安京の光景ばかりでなく、魑魅魍魎の跋扈する場面にも立ち会わざるをえないからだ。この作品は、とくに歴史の裏舞台に押しやられ、無視され、忘れ去られていた平安京に焦点を合わせた、まったく新しい京都観光であり、作品の体験者は平安京がかかえもっていた象徴的で宇宙論的な不思議空間を巡り歩くことになるはずである。そこで、安倍晴明や渡辺綱、空也などの「闇」の世界に生きた人々や、さまざまな妖怪変化と出会うことになるだろう。私たちが再構成したおよそ千年前の「魔界都市京都」を存分に楽しんでいただきたい。　小松 和彦　大阪大学助教授



「Cosmology of KYOTO」は、平安時代中期、西暦900年代から1000年代前半までの平安京（現在の京都）を舞台にしています。「今昔物語」や「宇治拾遺物語」などに代表される数々の説話、逸話、絵巻からテーマにふさわしい題材を採取。インタラクティブな体験ができるようアレンジすることで、当時の世界観や時代のリアリティを体感することをねらいとしています。その意味で「Cosmology of KYOTO」は歴史的な正確さを追求するものではありません。ただし、説話のなかで場所が明記されていない場合や、曖昧な表現の場合を除いて、できるかぎり説話で語られている場所と本作品内での場所を一致させるよう努め、またイラストのイメージについても資料に描かれた肖像画や絵巻などの表現を基にアレンジしています。なお、登場人物や出来事など、史実との時代的な整合性という点で実際には在りえない矛盾が含まれていますが、本作品では、歴史を過去・現在・未来という時間の流れにしたがい、その正確さの上で捉えようとしているものではなく、平安時代のリアリティを、様々なイメージの全体性として、あたかも夢のごとく展開されるイメージの連鎖や結合として捉えています。その意味で「Cosmology of KYOTO」の2つのモードには次のような機能を持たせています。基本モードは、イメージの連鎖で時代のリアリティを体験するもの、検索モードは、資料を基に時代のリアリティを捉えるためのものです。

平安京

794年（延暦13年）の遷都以来、平清盛による福原遷都（1180年）の数ヶ月を除き、1869年（明治2年）東京遷都までの帝都。

遷都前史

781年（天応元年）即位した桓武天皇は、784年平城京から山背国（やましろのくに）の長岡に都を移した。強大になりすぎた寺院による政治介入の回避が企図された長岡京遷都である。しかし、政権をめぐる内部抗争や洪水などでその造営も10年で放棄。新都の地を目指すことになった。

平安遷都

794年（延暦13年）山城国（やましろのくに）葛野（かどの）宇太村（うたむら）に新都の地を選定。「周囲の山々は襟のごとく取り囲み、河川は帯のごとく流るる要害の地」であることから山背国を山城国と改め、新都を平安京と号した。「子来の民（喜んで集まって来る人民）、謳歌の輩、異口同辞し、号して平安京といふ。」という桓武天皇の詔が、当時の様子を伝えている。

四神相応の地

平安京の地は、背後（船岡山）と左右の三方を山に囲まれ、南面は巨椋池が横たわる平地が開けた自然の要害の地形だった。さらに道教思想の四神相応で、都市を呪術的に封印。東は青龍（せいりゅう）、西は白虎（びゃっこ）、南は朱雀（すざく）、北は玄武（げんぶ）という、それぞれ象徴的な四神をまつることでコスモロジカルな空間となった。

都市構造

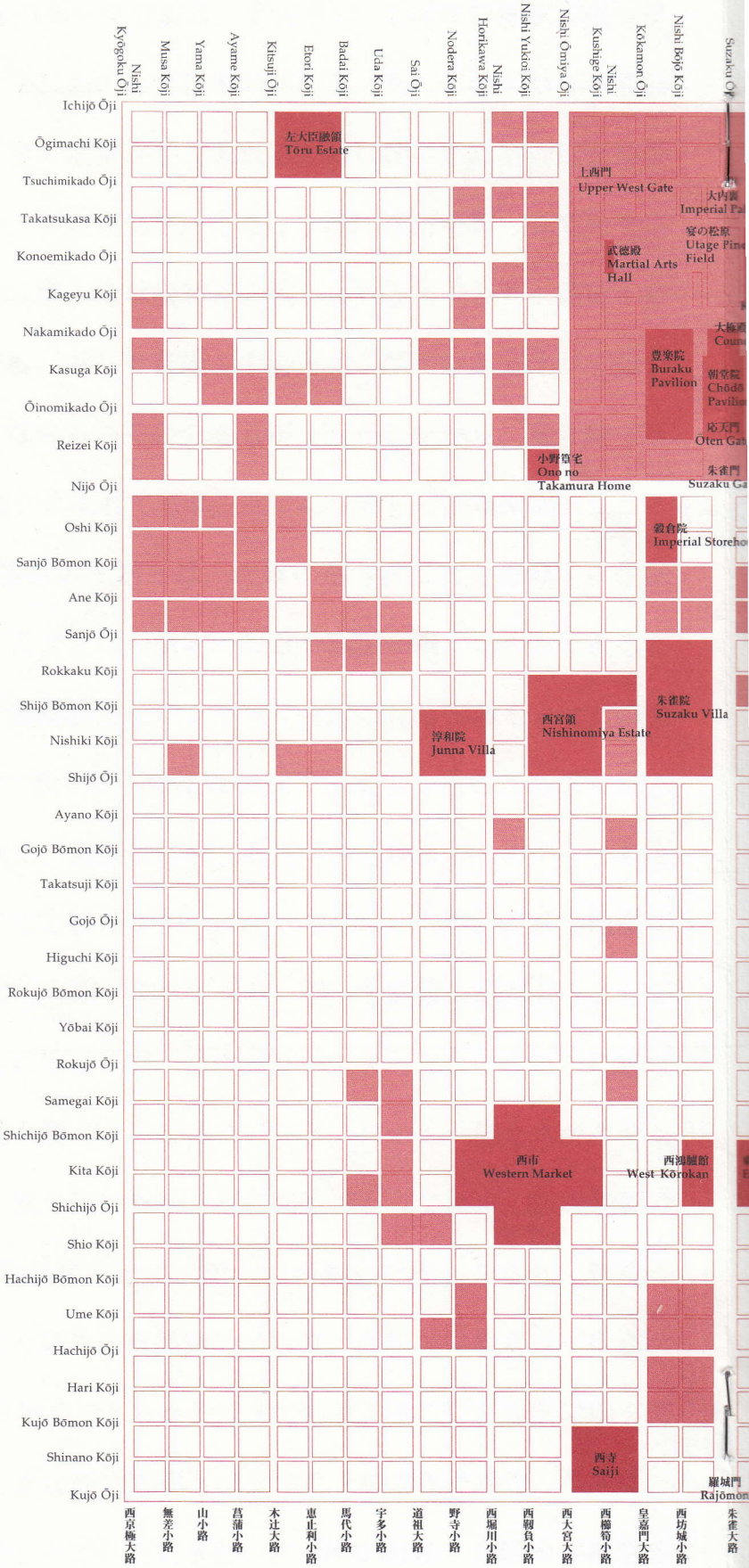
当時の日本の権力者は、中国の文明を理想とすることで法治国家づくりを目指していた。そこで必要となる政治の中心舞台、首都の建設にも中国の都市計画を導入。平安京は、その頃中国大陸を支配していた唐の都・長安を模範としてつくられた。天子は南面するという思想を反映させ、内裏（皇居）を都の中央北で南に向け配置。南北方向に中心軸となる朱雀大路をすえ、左右対称を明らかにした基本構造とした。

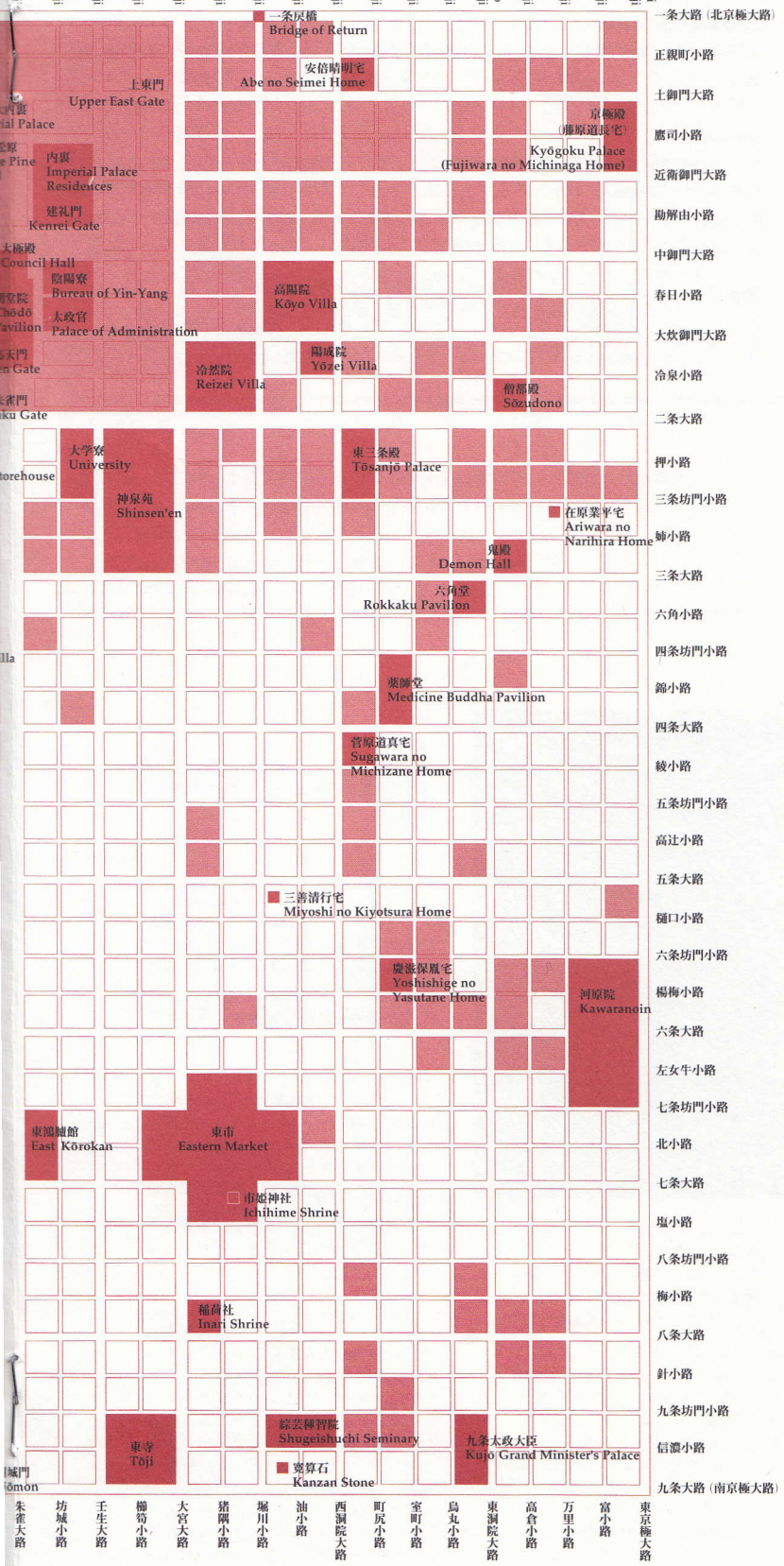
規模と概観

平安京は、南北1753丈（5312m）、東西1508丈（4570m）、北は一条大路から南は九条大路まで、東は東京極大路、西は西京極大路までの矩形をかたどる。その中で、幅28丈（約85m）の朱雀大路を中心に左右京に分け、大路、小路を縦横に設置。この条坊制によって碁盤目のような整然とした区画を形成する都市を造営した。朱雀大路は、内裏への門（朱雀門）と、新都への出入り口となる門（羅城門）を擁す。門は空間の境界で、他界との区切りをも明確にした。

街区

条坊の記録は『延喜式』に詳細に残されている。その地割りの原理は1町の大きさを40丈四方と定めた街区としている。朱雀大路は愛宕郡と葛野郡との境にもあたり、東側の左京は賀茂川を越えて栄えたが、西側の右京は桂川の湿地帯にあったため発展しなかった。





平安京の人口

当時の日本の総人口は約600万人、そのうち約10数万人が平安京の都に集中していたと推定されている。上級官人である貴族は150人前後、これに中・下級官人を合わせた約1万人が律令官人の数といわれている。その家族を入れれば4万人が想定されるが、平安京の人口に占める律令官人関係者の多さが目立つ勘定である。

大内裏造営

天災などで役夫を徴発することも困難となり、ついに805年（延暦24年）造営職を廃し、新都の建設事業が途中で打ち切られた。その後、内裏は数度に渡る火災で小規模になり、平安京の都市構成は変化していった。

新都経営

平安京の建設をきっかけに、寺院の再編成が行なわれた。仏教を国家鎮護に利用するためであった。そのため、遷都当初政府が営んだのは、東寺と西寺にすぎなかった。その他、国家機関としては、外国との交易所である東西の鴻臚館があった。これは894年、唐や渤海との公的関係が断絶するまで続いた。また、その付近に市民が交易することも許された東西の両市が整備された。

貴族の都

平安京の理想に基づく時代は長くつづかなかった。律令政治の後退、藤原氏の進出、荘園の拡大などによって貴族の都としての性格が強くなっていった。顕著な例は、10世紀中頃になるにつれ、皇族や有力者たちが邸宅を寺にし、伽藍を競って建立して、平安京の外観を特徴づけるほどになったことだ。その栄華ゆえに、都は貴族の奢侈的な消費地となり搾取の源泉ともなっていったのである。

怨霊思想

自然の現象、疫病流行の原因について科学的な知識がなかった当時は、人間界の現象と自然界の現象との間に因果関係を見いだし説明しようとした。平安遷都までに起こった抗争やそれ以降の政治にまつわる抗争で非業の死をとげた人々の怨霊こそがそれらの基であるという怨霊思想である。そのため、各地で御霊をまつり、なぐさめる行事が盛んに行なわれた。また、祈祷という仏教作法を持つ密教も、国家鎮護の道具として位置づけられた。

「Cosmology of KYOTO」は以上のような平安京の都を舞台にしています。また、基本モード（ストーリー画面）では平安京の街路のうち、大路と堀川小路を再現しました。

推奨システム構成

Macintosh
CPU：68030(25MHz)以上
システム：漢字Talk7.1以降　7.5.2対応
メモリ：5MB以上の空メモリ（仮想メモリ不可）
ディスプレイ：640×480ドット／256色
CD-ROM：2倍速以上

Windows
CPU：i486(33MHz)以上
システム：MS-DOS5.0以降
Windows 3.1以降　Windows 95対応
メモリ：5MB以上の空メモリ
ディスプレイ：SVGAビデオカード／640×480ドット／256色
CD-ROM：2倍速以上
サウンド・カード：PCMサウンドが再生可能なカード
マウス・マウスドライバ

インストールと起動方法

Macintosh
1. ＜コントロールパネル＞を開き、モニタを「256」色に、仮想メモリを「切」に設定してください。
2. Cosmology of KYOTOをCD-ROMドライブに挿入してください。
3. モニタ上に表示されたCosmology of KYOTOのアイコンをダブルクリックすると起動します。

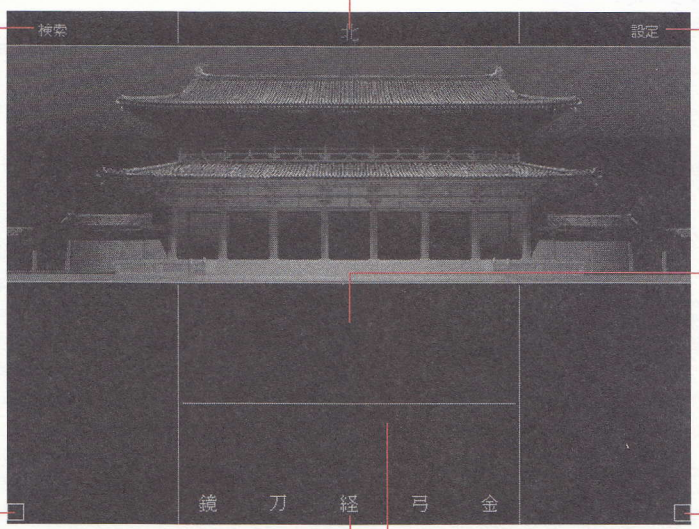
Windows 3.1
1. ＜Windows セットアップ＞でディスプレイモードを640×480ドット、256色に設定します。（＜Windows セットアップ＞の使用方法についてはWindows 3.1のマニュアルをご参照ください）※MSゴシックがインストールされていることを確認してください。
2. Cosmology of KYOTOをCD-ROMドライブに挿入し、ファイルマネージャを起動します。ファイルマネージャ内のCD-ROMドライブのアイコンを選択してください。ルートディレクトリを選択すると＜setup.exe＞ファイルが表示されます。
3. ＜setup.exe＞をダブルクリックして起動してください。ダイアログの指示どおりに操作するとCosmology of KYOTOというグループが作成され、Cosmology of KYOTOの

基本モード（ストーリー画面）

ポインタが三角形に変化したところをクリックすると、
三角形の示す方向に移動することができます。方向転換は、
おもに四つ辻で行えます。そのようにして平安京の中を移動し、
さまざまなイベント（登場人物との会話や買い物など）を体験することができます。
なおこの作品では平安京の街路のうち大路と堀川小路が再現されています。

方角表示（アイテム確認）
プレイヤーが向いている方角を示しています。クリックすると現在位置を示す地図と、プレイヤーが持っているアイテムを確認できます。確認中ポインタは消えますが、マウスをクリックするともとの画面にもどれます。（イベント途中での確認はできません）

検索
クリックすると、検索モードに移ることができます。



設定
クリックすると、字幕の有無、音量調節ができる設定モードに移ることができます。

字幕スペース
設定モードで字幕表示を選択すると、ここに字幕が表示されます。

業のパラメータ
左隅の四角形を押すと、プレイヤーの業（ごう）の量を見ることができます。業の量はプレイヤーの行動で変わり、その量に応じて六道輪廻の転生先が変わります。

アイテム文字表示
プレイヤーが得たアイテムが文字になって表示されます。文字はそのアイテムを得たときと使用可能なときだけ表示されます。文字をクリックすると、アイテムが絵になって表示され、さらにその絵をクリックすることでアイテムを使用することができます。「刀」と「弓」は絵をクリックするとポインタの形がそれぞれ ×、十（まと）に変化します。その変化したポインタを自由に動かしてクリックすることで、使用できます。

会話スペース
会話スペースが開いたときに、さまざまな登場人物と会話することができます。キーボードを使って文字を入力してください。

金のパラメータ
右隅の四角形を押すと、プレイヤーが持っている金の量を見ることができます。

アイコンが表示されます。
4. 表示されたCosmology of KYOTOのアイコンをダブルクリックすると起動します。

Windows 95
1. ＜コントロールパネル＞でディスプレイモードを640×480ドット、256色に設定します。（＜コントロールパネル＞の使用方法についてはWindows 95のマニュアルをご参照ください）※MSゴシックがインストールされていることを確認してください。
2. Cosmology of KYOTOをCD-ROMドライブに挿入すると自動的にAuto-Playウィンドウが表示されます。
3. まず＜セットアップ＞ボタンをクリックしてプレイするために必要な設定をダイアログの指示にしたがって行います。
4. ＜実行＞ボタンをクリックしCosmology of KYOTOを起動します。

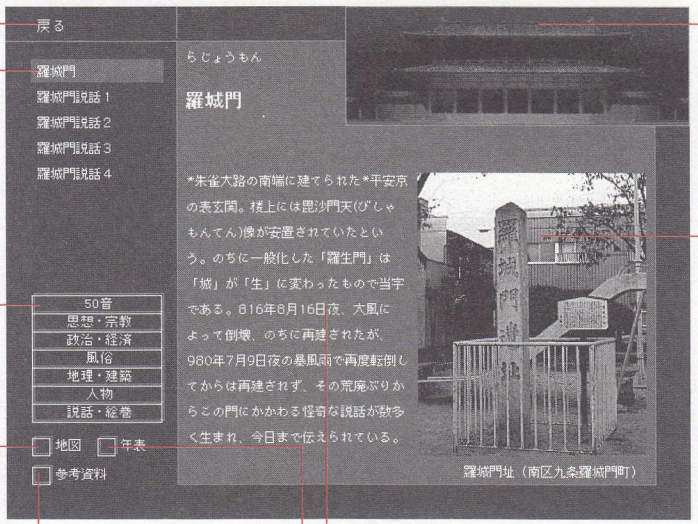
※会話スペースの文字入力
Windowsでご覧になる場合、会話は必ず全角のひらがな、または漢字で入力してください。Cosmology of KYOTOは動作中、英語入力になっており、会話スペースに文字を入力する際にのみ日本語入力に自動的に切り替わります。手動による入力の切替は行わないでください。

終了と保存

Cosmology of KYOTOを終了するには、Macintoshであれば＜Commandキー＞＋＜Qキー＞、Windowsであれば＜Ctrlキー＞＋＜Qキー＞で任意の場所で終了できます。またその時点でストーリーの進行状況を個人の記録ファイルとしてハードディスク上に保存することができます。（Windowsの場合は記録ファイルに必ず＜.kpr＞の拡張子を付けて保存してください。また、記録ファイルに日本語を付けて保存する場合は、手動で日本語入力に切り替えてください。[Cosmology of KYOTOは動作中、英語入力になっています]）Cosmology of KYOTOをはじめる時に記録した名前が再開する時のパスワードとなりますのでご注意ください。またゲームを終了せず保存するにはMacintoshであれば＜Commandキー＞＋＜Sキー＞、Windowsであれば＜Ctrlキー＞＋＜Sキー＞でいつでも保存できます。
前の続きからする場合は、Cosmology of KYOTOを起動させてから、＜前の続き＞を選び、個人の記録ファイルを指定し、パスワードを入力して開いてください。
Reference Onlyアイコンをダブルクリックすると検索モードだけを起動することができます。この場合基本モードは機能しませんので注意してください。

検索モード

基本モード画面左上の「検索」をクリックすると検索モード画面に移ります。
検索モード画面に移ると自分が現在いる場所に関係する情報が表示されます。
さらに画面上のボタンをクリックすることで平安京についての
さまざまな情報を得ることができます。
（イベント途中で検索モードに移ることはできません）



戻る
クリックすると基本モードに戻ることができます。

検索項目（タイトル）
自分がいる場所に関係する項目名が並びます。項目名をクリックすると右のスペースにその項目の説明と図版が表示されます。（一部図版がないものもあります）

7つのジャンル別検索ボタン
検索モードのデータベースは7つのジャンルに分かれていて、それぞれのボタンをクリックすることで自分が現在いる場所に関係する情報以外も調べることができます。

地図ボタン
ボタンをクリックすると当時の地図をみることができます。地図の中にポインタをもっていくとポインタが虫めがねツールになり、クリックすることで地図をアジア→日本→近畿→平安京へと拡大して見ることができます。Macintoshであればoptionキー、Dos/Vであれば Altキー、PC-98であればGRPHキーを押しながらクリックすると逆に縮小して見ることができます。

参考資料ボタン
ボタンをクリックすると、この作品を作るにあたって参考にした資料・文献の一覧を見ることができます。一覧は、いくつかのカードに分かれていて、上下の▼マークをクリックすることで次のカードに移ることができます。

年表ボタン
ボタンをクリックすると、平安時代前後に起こった出来事を年表で知ることができます。年表は、いくつかのカードに分かれていて上下の▼マークをクリックすることで次のカードに移ることができます。

検索項目（本文）
左の項目名をクリックすると、その項目について200文字以内にまとめた本文が表示されます。本文中 * マークのついている語句は、他に独立した一つの項目として登録されており検索が可能です。

縮小画面
検索モードに移るときに自分がいた場所の縮小画面が表示されます。7つのジャンル別検索ボタン、地図、年表、参考資料を見るときや、検索モードだけを起動させているときは表示されません。

図版
検索項目に関係する写真、絵などが表示されます。

Macintoshは米国アップルコンピュータ社の登録商標です。
Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。
Cosmology of KYOTOはヤノ電器の登録商標です。
その他、記載された会社名および商品名は各社の商標および登録商標です。

制作／株式会社 ソフトエッジ Copyright© 1993-96
出版・販売／ヤノ電器株式会社
MADE IN JAPAN

yano
Communication & Education

Cosmology of KYOTO

■ 操作の手引き ■

Cosmology of KYOTOをご覧いただく上でのヒントです。不明な点などがあった場合に参考にしてください。
動作上の不明点が解消されない場合は、お手数ですが購入された販売店、または弊社までご連絡ください。

ヤノ電器株式会社
〒651-21　兵庫県神戸市西区大津和2-7-12
TEL. 078-974-2931　FAX. 078-974-4021　FirstClass "yes"　078-978-2081

●オープニングから基本モードへ

オープニングの平安京の地図から次に進むには、画面上の「平安京」の文字をクリックしてください。

●カーソルと進行方向

先に進めるかどうかはカーソルの形で判断できます。

△ **前進できる**　　▽ **後退できる**

◁ **左に進める**　　▷ **右に進める**

矢印のままの時は、先に進めません。

●草むらからの脱出

都は北の方角にありますが、真っ裸で無一文のままでは進めません。
他の方角に向かい衣服や当面の資金を入手してください。
再び北に戻り草むらをクリックすると、道があらわれ平安京の入口である羅城門が見えてきます。

●人物との対話

都ではさまざまな人物に遭遇することでしょう。平安時代に生きていた現実、虚構（物語、説話）の人々です。人々はさまざまなことを話しかけてきますが、応答の仕方は、（はい・いいえ）といった、きわめてシンプルな形で結構です。句読点は必要ありません。

●朱雀大路の老人

彼らは一方的に自分たちの言いたいことをしゃべります。ここはひとまず彼らの言うことを聞いてみてください。都での散策に役立つことが聞けるかも知れません。

●東市で迷ったら？

東市で迷ったら地図を見てください。（画面中央上の方角をクリック）東北にもうひとつの門があるはずです。この門の向こうで新たな出来事に遭遇するでしょう。

●刀の使い方

羅城門の前で渡辺綱が刀を貸してくれるかも知れません。また都の中で刀を手に入れることもあるでしょう。都には盗賊たちも潜んでいます。
彼らと刀で戦うこともできます。刀の文字をクリックし、刀の絵をクリックすると、カーソルが×に変わります。マウスのボタンをクリックすることで戦うことができます。

●地獄

8つの地獄では四方を巡ってさまざまな責め苦を体験しなければなりません。
各方角で4つの責め苦を体験すると、地蔵菩薩が現われて助けてくれるでしょう。

●餓鬼

左右に移動し、さまざまな餓鬼の姿を見てください。
そのうちに脳を食らう餓鬼が現われます。それがあなたです。

●阿修羅

左右に移動し、阿修羅の苦しみを体験してください。

●天界

一見極楽浄土のようですが、ここも六道輪廻のひとつです。
なぜまた生まれ変わるのかは、「検索」で調べるとよいでしょう。

●転生後

転生後もあなたは真っ裸で無一文です。死体から衣服や当座の資金を入手し鏡で自身の姿形を確認してください。前世とは違う人物になっているはずです。

●極楽浄土

当時の人々は極楽浄土に生まれ変わり、永遠の生命を手に入れることを切望していました。
Cosmology of KYOTOにも極楽浄土が用意されています。あなたもいろいろな人々たちと出会い、様々な体験をし、極楽浄土を目指してください。